SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

WORLD COMICS

SPAWN.COM

image

nº 10

1,50 euros

250 PTAS.

Todd McFarlane e Image Comics Presentan

La Cruzada de los Niños. 1ª Parte

Historia de una búsqueda

Dedicado a Matylda-May con todo mi amor.
Papá.

GUIÓN
Brian Holguin

LÁPIZ Y TINTA
Liam McCormack-Sharp

PORTADA
Liam McCormack-Sharp

COLOR
Haberlin Studios

TRADUCCIÓN
Santiago García

ROTULACIÓN, DISEÑO INTERIOR
Y REALIZACIÓN TÉCNICA
Carlos Monte
Pilar Tomeo

Spawn creado por Todd McFarlane

WWW.SOMIOREL.TK CRG DOF WILDCATS

Compra de comics: *www.planetadeagostinicomics.com*

SPAWN® The Dark Ages nº 10. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editora: Cristina de Avilés. Copyright © 2002 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 10 (XII/99). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1999 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Lifusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (II/02) (4ED9). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptría. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

SPAWN® THE DARK AGES

image®

TODD MCFARLANE PRODUCTIONS

www.mcfarlane.com

En los días en que la Tierra era plana y los hombres dependían de arcanos augurios para surcar los mares, era costumbre ofrecer un sacrificio a las aguas para asegurar un viaje tranquilo.
Entrar en el mar es entrar en una casa extranjera y nadie se atreve a hacerlo sin llevar un regalo.

Fue un día claro de abril cuando la nave mercante Isaud levó anclas desde el puerto de Dieppe, Francia.

La bruma matutina se había disipado y todos los signos indicaban un viaje sin contratiempos.

Llevaba un cargamento de ropas bastas y vino amargo, en ruta a la Isla de Wight.
Justo antes de partir, un oscuro desconocido se añadió a esa carga, tras pagar generosamente al propietario para conseguir pasaje al otro lado del Canal.
El Capitán Mercier no fue consultado y, de haberlo sido, no lo habría aprobado. Sólo había que mirar al extranjero para saber que no traería más que mala suerte.
No se sabe si el capitán rectificó su ofrenda al mar.

En la atestada bodega, los pasajeros miraron temerosos al extraño. Cualesquiera pecados que arrugasen su frente sólo traerían problemas a todos a bordo.

No había pasado una hora cuando el tiempo cambió. Una violenta tempestad salió de la nada. Las olas asaltaron el casco como arietes, y el viento salvaje desgarró las velas.

El Capitán Mercier puso rumbo al Sur, a mares más tranquilos, hasta que pasara la tormenta.

Pero la tempestad parecía seguir al Isaud donde quiera que fuese.

Horas después, cuando la nave por fin se separó de la costa inglesa, no había dudas entre los marinos y los viajeros de quién era el culpable del desastre.

¡Esto... esto es cosa tuya! Debimos tirarte por la borda a la primera señal de problemas.

Te maldigo, desconocido. ¡Que el diablo te lleve, para que no hagas más daño!

Hasta el mismo final, el Extraño no pronunció una palabra, ni se movió un palmo de su asiento.

Parecía esperar su fin, tan pasivo e inamovible como una piedra.

Si tenía remordimientos, si compadecía a sus congéneres por su destino, no lo mostró.

Cuarenta años después.
Un rey llamado Juan se sienta en el trono de Inglaterra, tras años de rivalidad con su hermano Ricardo, llamado ¡Corazón de León!
Los enredos franceses y los elevados impuestos han hecho que muchos Barones tomen las armas contra la corona. Habiendo perdido una guerra en ultramar, el Rey Juan se enfrenta ahora a la posibilidad de otra en casa.
Aunque el Condado de Rackham parecía a un mundo de tales intrigas, llegó la voz a todos los hombres útiles de que se reunieran para inspección.
¿Ahora eres soldado, papá?
No, sólo vamos a ser contados. ¡Presentación de armas en preparación para la exigencia! Es un poco como disfrazarse...
¡Bueno, dadme un abrazo!
Estás muy guapo, papá.
Gracias, cariño. ¿Dónde está Maeve?
Crispin Fletcher era un hombre tranquilo con alma de soñador. Alrededor del fuego contaba a sus hijos historias de tierras lejanas y batallas épicas.
A pesar de sus historias, nunca se había alejado diez millas de su hogar.
Así que si por un día fingía ser un guerrero viajero, un héroe rebelde que combate el mal, se sentía feliz.

En el camino al Campo de Darrow, Crispin se encontró con otros hombres, amigos y vecinos suyos, rumbo a la asamblea.

Estaba Uther el carnicero, aficionado a las historias obscenas que siempre protagonizaban vírgenes ansiosas y miembros del clero; y Tom Cowper, que había desposado a la hermana de Crispin.

Eran un grupo variopinto, nadie podría negarlo. Orgullosos y fuertes puede que fueran, pero no eran ningún ejército.

¿Cómo están los niños, Crispin?
Son mi orgullo y alegría, Tom. Mi orgullo y alegría.
Maeve se casará pronto, ¿no?
No, si puede opinar al respecto. Y siempre tiene algo que opinar sobre todo.

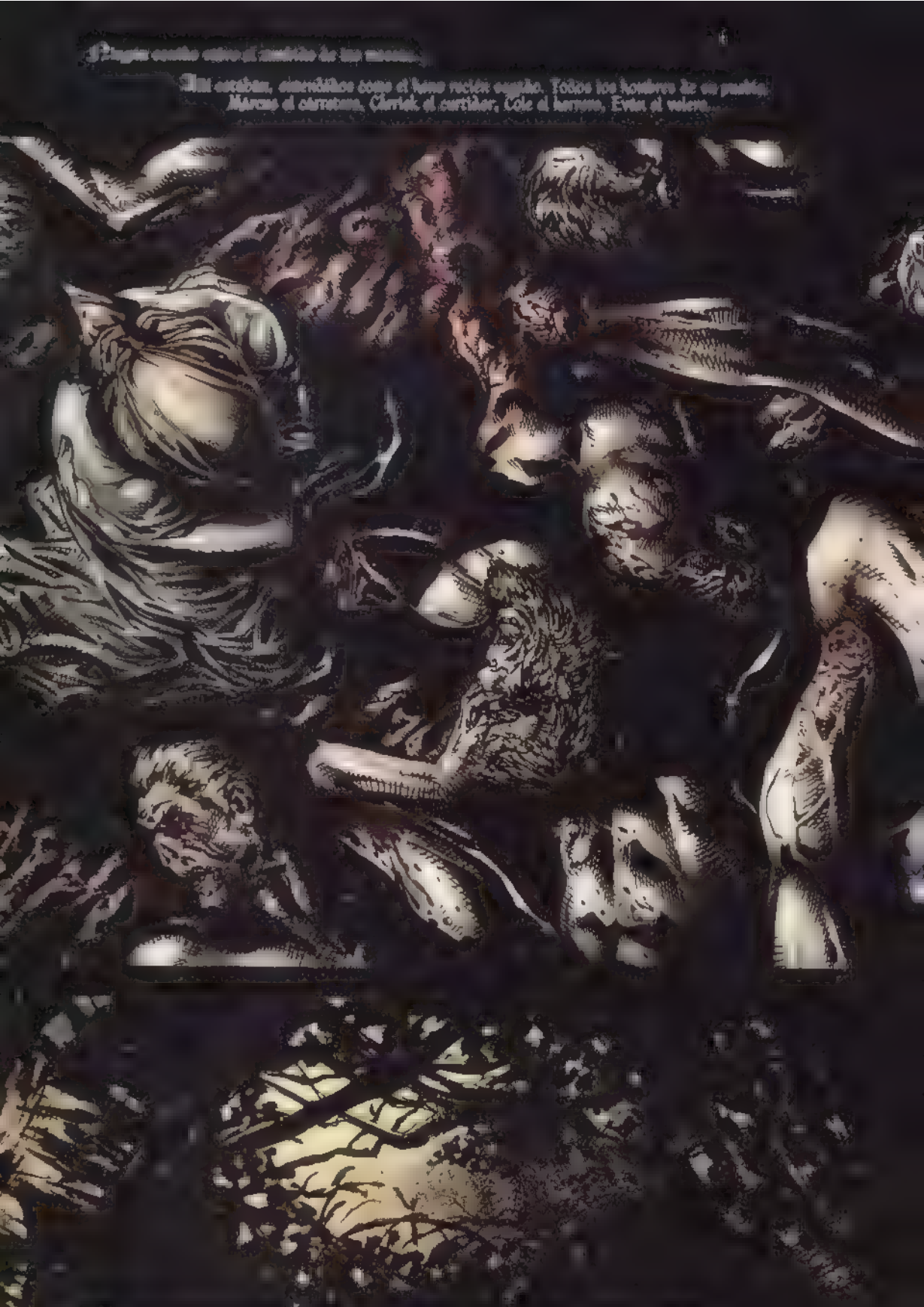
Con 14 años, la hija de Crispin, Maeve, caminaba por esa estrecha línea que divide a los niños de los adultos. Alta y guapa, casi cualquier hombre la tomaría gustosamente por esposa.
Pero Maeve era testaruda, y la idea de la obediencia doméstica no le parecía mejor que una sentencia de muerte.
Siempre había sido silvestre. Su padre decía en broma que tenía parte de conejo, por cómo le gustaba correr por el campo.
Era su templo. Nunca pudo entender por qué los hombres se apiñaban en los lóbregos confines de una iglesia cuando estaba claro que Dios mismo prefería el exterior.
Conocía los bosques igual que uno conoce a un buen amigo. Conocía cada planta y cada árbol y cada flor a simple vista. Dedalera y campanilla, prímula y dulcamara, acebo, roble y fresno.
Cuando el viento agitaba los árboles, imaginaba que los bosques le hablaban.

Los bosques le advirtieron aquel día. Maeve no los oyó.

Había ido a "perseguir" ranitas en el arroyo del Violinista cuando tropezó con una extraña visión: había sangre en el agua.

Corrió a través de arbustos y zarzas hasta que salió al borde del Campo de Darrow. El aire estaba en silencio y su corazón latía feroz cuando observó la visión espantosa que tenía delante.

Todo estaba quieto. Mortalmente quieto. No había ningún sonido.


Ningún cambio entre el cambio de las mareas...
Ellos existían, eternidades como el hierro recién engrasado. Todos los hombres de su pueblo:
Marcos el carretero, Clarisk el curtidor, Cole el herrero, Evan el velero...
Una joven mente se encerró, fue como si se encogiera, como si la cruda realidad no pudiera
encajar con sus ideas de cómo funcionaba el mundo.
Una piel se puso caliente y su respiración se hizo pesada.
Las lágrimas rodaron por su cara.

No podía imaginar qué había ocurrido. Pero de una cosa estaba segura. Esto no había sido la guerra. Esto no era cosa del hombre. Esto era maligno.

Filaeve se inclinó sobre el cuerpo destrozado de su pàdre, acunando su cabeza sin vida en sus manos temblorosas.

Sus lágrimas cayeron como lluvia caliente sobre su rostro. El rostro amado de su pàdre, su héroe, su modelo de hombre.

Aquella mañana le había añorado. Cuando él se fue, ella ya había salido a jugar a los bosques. Había perdido incluso la ocasión de decir adiós.

Le besó una última vez, besó los labios que le habían contado mil cuentos por la noche, que la reprendieron y alabaron y bendijeron durante toda su vida.

En aquel momento, cualquier delgado velo de inocencia que todavía se aferrase a ella fue arrancado para siempre.

A su alrededor, el viento se alzó, agitando los árboles con un gran coro susurrante.
Sobre ella, las nubes del atardecer se separaron y el sol cayó ardiente desde el cielo y secó sus lágrimas.
El viento se hizo más fuerte y los árboles volvieron a hablarle.
Y en su asombro, Hieve supo que podía oír la voz de Dios.

La noticia de la masacre se había difundido rápidamente y la gente del condado se reunió aquella noche para llorar y decidir qué podrían hacer ahora.

¿Cómo sobrevivirían sin sus hombres para proveer? ¿Quién los defendería en caso de guerra?

En la congregación de viejos y viudas recientes, se oyó una voz joven

He hablado con Dios. Hay una gran maldad en este país. Ahora recae sobre los hombros de los inocentes, de los hijos de los asesinados hoy, vengar la muerte de sus padres

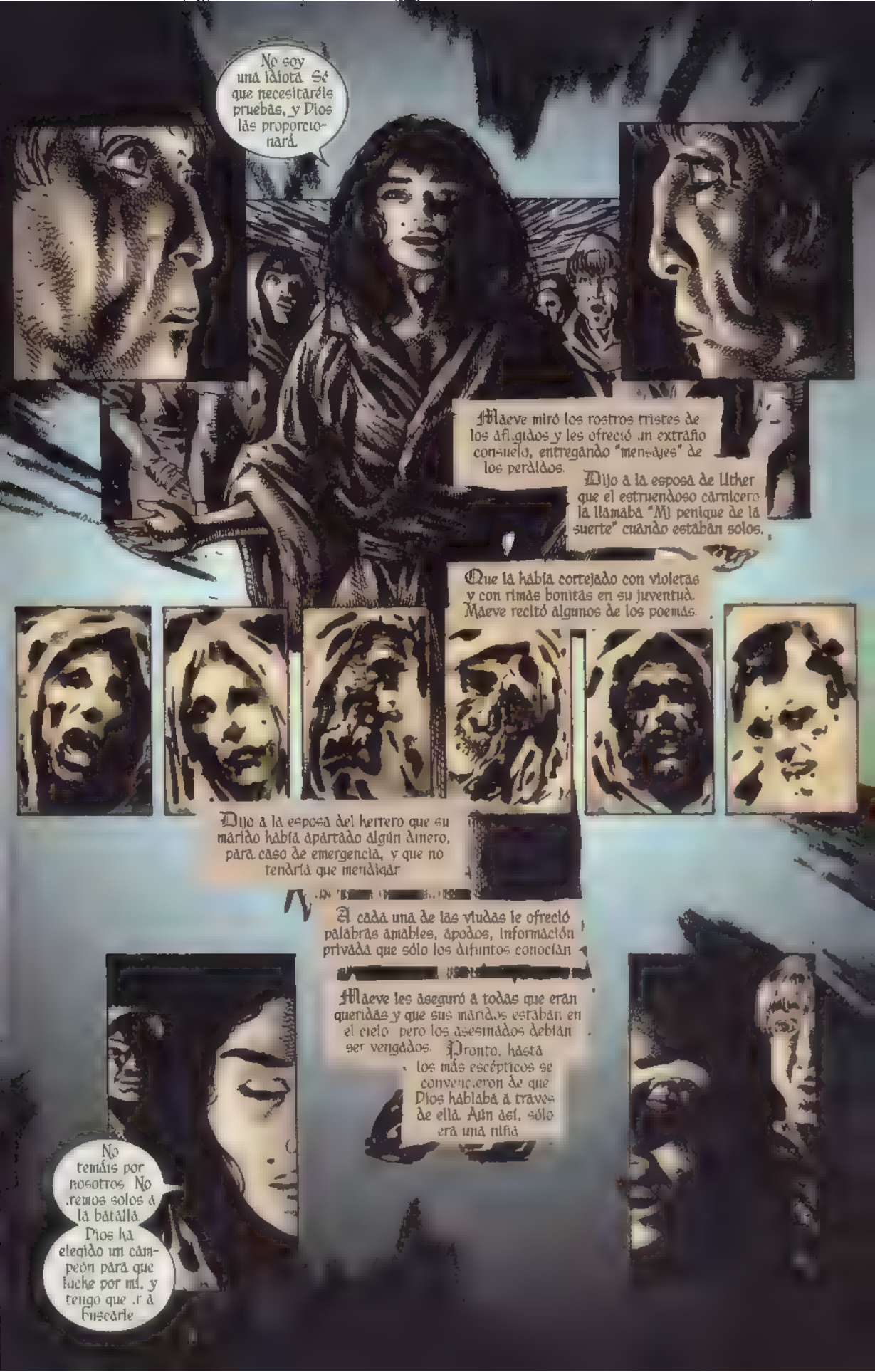
¡Hija! Contén tu lengua. No sabes lo que dices.

Sé bien lo que digo. Dios me ha encomendado una Santa Cruzada

Un silencio de asombro invadió la sala

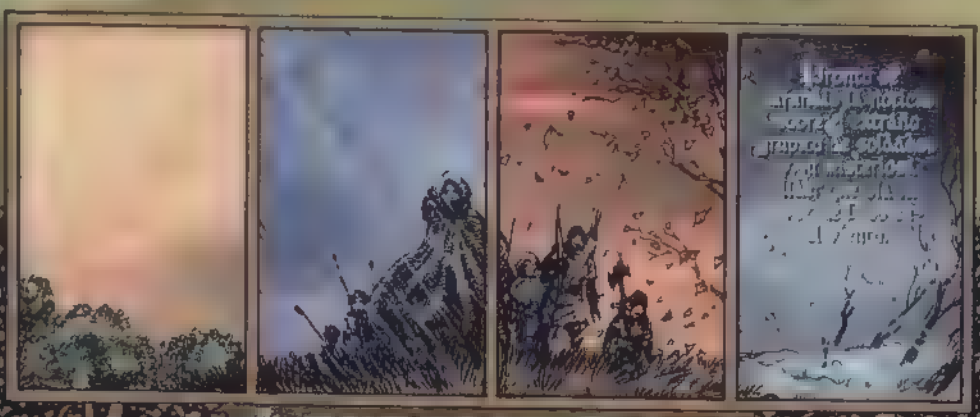
Era ridículo, por supuesto. Quizás incluso blasfemo. Las mujeres acababan de perder a sus maridos, no querían perder a sus hijos.

Siempre había sido una chica extraña, pero estaba claro que ver el cadáver de su padre la había vuelto loca.


No soy una idiota. Sé que necesitaréis pruebas, y Dios las proporcionará.
Maeve miró los rostros tristes de los afligidos y les ofreció un extraño consuelo, entregando "mensajes" de los perdidos.
Dijo a la esposa de Uther que el estruendoso carnicero la llamaba "Mi penique de la suerte" cuando estaban solos.
Que la había cortejado con violetas y con rimas bonitas en su juventud. Maeve recitó algunos de los poemas.
Dijo a la esposa del herrero que su marido había apartado algún dinero, para caso de emergencia, y que no tendría que mendigar
A cada una de las viudas le ofreció palabras amables, apodos, información privada que sólo los difuntos conocían
Maeve les aseguró a todas que eran queridas y que sus maridos estaban en el cielo pero los asesinados debían ser vengados. Pronto, hasta los más escépticos se convencieron de que Dios hablaba a través de ella. Aún así, sólo era una niña
No temáis por nosotros. No iremos solos a la batalla. Dios ha elegido un campeón para que luche por mí, y tengo que ir a buscarle

Partieron al día siguiente, un grupo harapiento de niños huérfanos que nunca se habían alejado de casa.

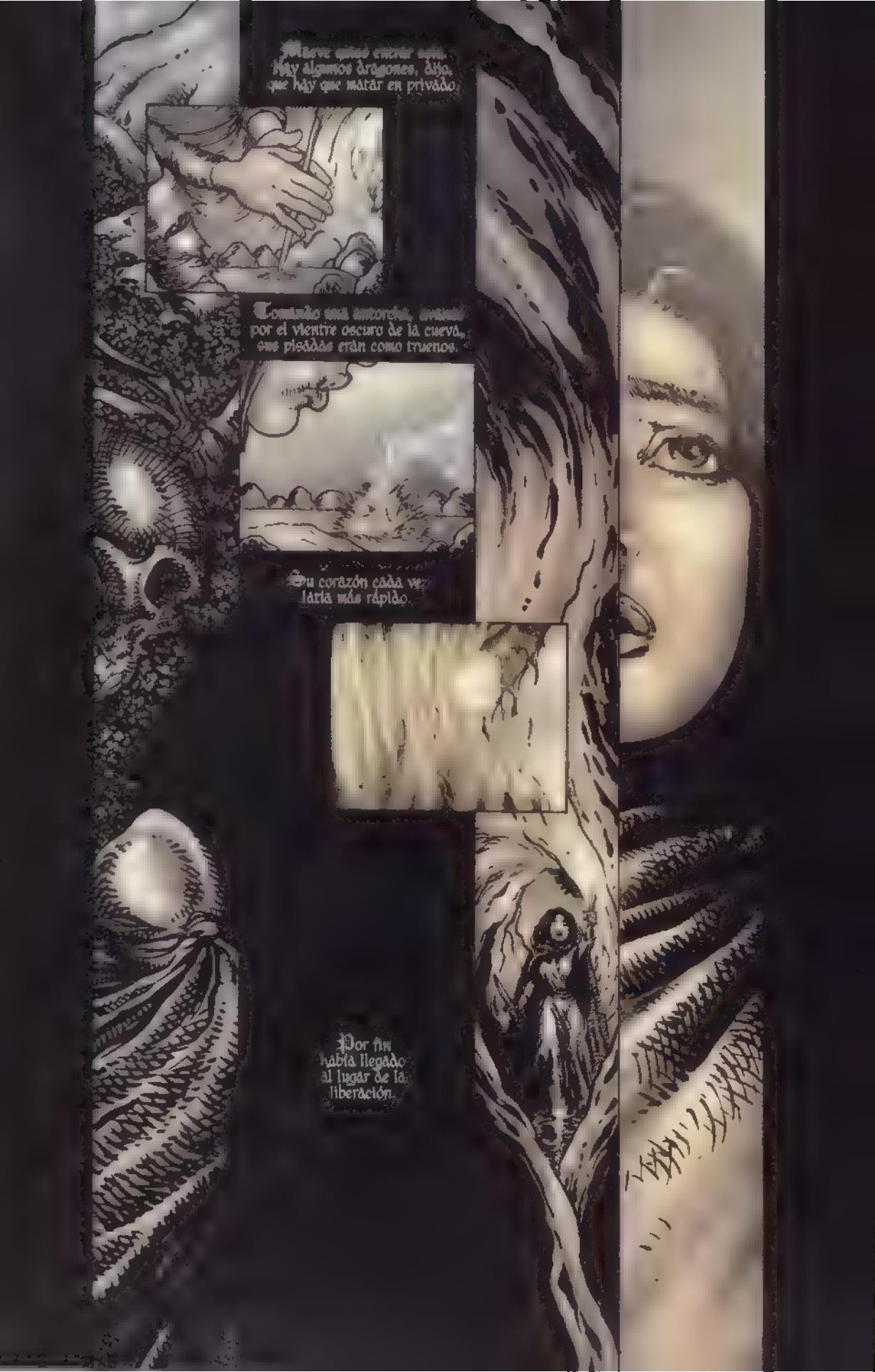
Las armas de sus padres eran inmanejables para ellos, sus cascos y escudos no les valían, pero caminaron tan orgullosos como cualquier templario.



No pasaron por una villa o ciudad donde un puñado de niños no dejara a sus familias para llevar el estandarte de la Cruzada de Maeve.

Confiaban en ella por completo. Era amable y bella y hacía que todos se sintieran bienvenidos. Pero cuando le daba, podía ser severa.

Lo llamaban "la Mirada". Cuando sus ojos miraban alguna cosa lejana e invisible y hablaba con tonos bajos y melosos. Entonces sabían que estaba hablando por Dios.
Pero en general fue una época alegre, más de vacaciones que de búsqueda sagrada. Aún así, Maeve los mantuvo en movimiento.
Marcharon hacia el oeste rumbo a Tintagel, en la costa de Cornwall. Allí todavía resonaban las leyendas de Arturo y sus nobles caballeros.
Allí, les dijo Maeve, encontrarían a su campeón.
Alrededor de la fogata, los niños meditaban sobre quién sería el paladín que buscaban. ¿Parsifal? ¿Gawain? Tal vez Arturo mismo, regresado de Avalón en la hora más oscura de Inglaterra.
Aquí.
Entonces, un día, llegaron a una gran cueva. Su boca estaba rodeada por cráneos y lanzas, y burdas advertencias contra la entrada estaban garabateadas en la roca.
Estaba claro que no era un lugar de héroes míticos y caballeros de leyenda. Era un lugar de muerte.


Debeve quiso evitar esto. Hay algunos dragones, dijo, que hay que matar en privado.
Tomando una antorcha, avanzó por el vientre oscuro de la cueva, cuyas pisadas eran como truenos.
Su corazón cada vez latía más rápido.
Por fin había llegado al lugar de la liberación.

Perdonad, buen señor pero Dios me ha enviado por vos

La criatura estaba encadenada a la roca. Y estaba al borde y tenía fiebre. Hizo falta toda la fuerza de Maeve para abrir los grilletes oxidados.
El pobrecillo ni siquiera podía hablar, y apenas sostenerse.
¡Peter! ¡Talbot! Ayudadme
La Cosa Oscura parpadeó ante la luz del sol, tosiendo y silbando mientras intentaba hablar de nuevo
Talbot, agarra la manta
Buen señor, he venido para encomendaros una búsqueda sagrada. Decidme cómo puedo consoleros
No. Dejadme. . Tu Dios no tiene uso para mí
Ya. ya hice una cruzada antes
Sigo pagando por aquellos pecados Lo que buscas no soy yo.

Sé todo sobre vuestros pecados, Lord Covenant. Cómo fuisteis arrojado al pozo y condenado a caminar una vez más por el mundo de los hombres.
Cómo renunciasteis a vuestros poderes infernales y esperasteis en silencio a que un milagro viniera a liberaros de vuestros pecados. Os digo que ese día ha llegado.
¿C-cómo puedes saber eso?
Lo sé porque me lo ha dicho. ¿Cómo si no pude encontraros? ¿Quién entre los vivos sabe que estáis aquí? Dios quiere perdonaros, Lord Covenant.
Pero debéis ganaros su perdón.
¿Cómo? ¡Dime!

Hay una gran maldad en este país. Una legión de perversos. Ellos se llevaron a mi padre y quiero que sea vengado.
Tenéis que ayudarme en eso. Conduciréis un gran y justo ejército contra el trono de la oscuridad. Y luego, Dios os dará la bienvenida a casa.
¿Un ejército? ¿Qué ejército?
Éste, mi señor. Aguardan vuestras órdenes.

SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

Como se adelantaba en el anterior número, entramos de lleno en una saga que nos llevará hasta el número 14 de ***Spawn: The Dark Ages***, y que dará paso al nuevo equipo creativo de la colección, **Steve Niles** y **Nat Jones**, y, a su vez, a otra etapa realmente escabrosa dentro de las aventuras de **Lord Covenant**.

ENRIC CALVO (Girona), nos envía una efusiva carta en la que recomienda fervientemente la publicación de la serie ***Powers*** en castellano, obra editada por **Image** que cuenta con guiones del cotizadísimo **Brian Michael Bendis** y dibujos de **Michael Avon Oeming**. En Estados Unidos, *Powers* ya es un cómic de culto, y no paran de aparecer recopilatorios y especiales, además de la serie regular que alcanza su número 20. El pasado mes de octubre, por ejemplo, el catálogo *Previews* dedicó gran parte de su "listín telefónico" de pedidos a promocionar esta colección. Por cierto, aprovecho para aclarar a algún que otro despistado que esta serie no es la adaptación de ningún dibujo animado, por mucho que su grafismo recuerde, en ocasiones, a los *"Adventures"*...

Cambiando de tema: el enigmático **Cogliostro**, como dijimos en su momento, estará presente en esta serie, pero no deja de tener protagonismo en la colección madre, ***Spawn***. Por ejemplo, en el número 117 americano, **Cogliostro** vuelve a las andadas tras un año exiliado para anunciar un conflicto a gran escala. Menudo pájaro de mal agüero... Por último: siento decepcionarte, pero **Violator** no aparece por estas páginas.

FRANCISCO OJEDA (Santa Cruz de Tenerife), ha redactado unas cuantas ficciones sobre ***Spawn***, todas ellas demasiado extensas para ser publicadas aquí. Muy interesantes, **Fernando**, aunque la que más me ha gustado es la que reúne a todos los hellspawns de todas las épocas contra una amenaza común. La idea del megacazador de spawns en plan **Predator**, con base interdimensional y todo, también era muy emocionante. Chico, tienes madera de guionista.

En la anterior Sección de Cartas ofrecimos un listado básico de *webs* donde podrás encontrar información y dibujos de **Spawn**. No creo que te pongan ningún problema al crear tu propia *fansite*. Te aconsejo que enlaces con la *web* de **Todd McFarlane** y cites la fuente de las ilustraciones. También es importante que incluyas el *copyright* de cada serie, o uno genérico en la *home* de la página *web*.

También me ha causado sorpresa tu consulta sobre las monturas de **Lord Covenant**: que yo sepa, los caballos que utiliza son de este mundo, no seres importados desde el infierno u otras dimensiones. O sea, que no se trata de *"caballos spawns"*... Lo mismo puedes aplicar al **Spawn** del *crossover* con **Witchblade** y al **Medieval Spawn** que guionizó **Neil Gaiman**.

JON GOICOECHEA (Donosti?, vía e-mail), deduzco que eres de San Sebastián, debido a la tienda que comentas en tu *e-mail*. Por favor, poned vuestros datos completos... Te confirmo que la serie ***Spawn*** (a secas) es la misma que lleva publicándose en España desde que **Image** llegó a nuestro país. Es la única serie regular que dura desde entonces. Los especiales y series limitadas que se hayan publicado son posteriores. Si no encuentras los números originales, puedes rastrear los siguientes tomos: ***Spawn: Engendro infernal***, ***Spawn: Averno***, ***Spawn: Reflejos***, ***Spawn: Mitos*** o ***Spawn: La caza***, que son recopilatorios de los primeros números, o sea, reediciones.

Nada más por ahora. Supongo que cuando aparezca este número, ya habremos flipado todos con *El Señor de los Anillos*... Así pues, saludos desde La Tierra Media.

The Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021–Barcelona

darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

AC/DC ANGUS YOUNG

AC/DC®

AUTOPISTA AL INFIERNO

El famoso guitarrista de AC/DC ha vuelto... pero en plástico, captado avanzando con su característica guitarra Gibson SG y su uniforme de colegial. El conjunto se completa con un soporte. Para los que les va el rock...

WWW.COMICRELIEF.COM
CRG
DOT WILDCATS

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE
SPAWN.COM

AC/DC® © 2001 Leidseplein Presse B.V., Under License to Anthill Trading LLC.